Fanzine Kos 10



Vinett - †Short film†幻のアイスクリーム

Da'vidノ使徒:aL - Death Picnic

Noir Fleurir - 時計の向こう側

Da'vidノ使徒:aL - 1BOX

しゅ〜ふるまぁ〜じゅ - ゆうえんちのおうち

Noir fleurir - 銀色馬車

るりたま - 飯つかい

Da'vidノ使徒:aL - かっこう

しゅ〜ふるまぁ〜じゅ - はじめのおはなし

Noir Fleurir - おもちゃのミーシャ

しゅ〜ふるまぁ〜じゅ - 第二課

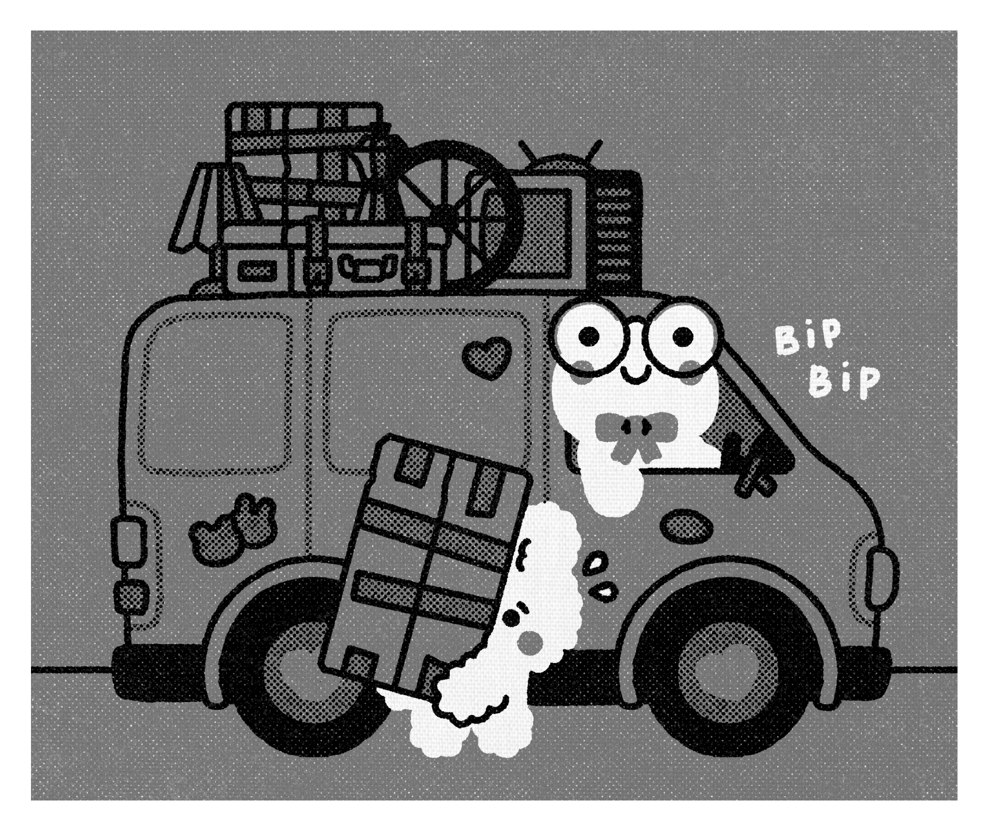
pleur - porte-a-porte



En algún momento de junio o julio de 2021 a Zazi le cayó de la nada una oferta de trabajo bastante buena, de hecho una que ella definió algo así como "el trabajo de sus sueños". El único problema es que no era en Madrid sino en Barcelona y la idea de mudarnos no nos hacía mucha gracia, ya que ya habíamos echado algunas raíces en Madrid, no nos apetecía lidiar con todo lo que supone una mudanza (cada vez acumulamos más cosas y se hace más difícil trasladarlas) y, lo más importante, supondría dejar atrás a las amistades que tanto apreciamos. Aunque, a ver, si os soy sincero, yo sí que estaba 100% dispuesto a mudarme incluso antes de saber de esta oferta de empleo, simplemente di por hecho que no iba a suceder porque era mucho lío y además Zazi tiende a apegarse mucho más a los lugares que yo. La idea de irme de Madrid ya la llevaba yo rumiando desde que hicimos un viaje exprés a Valencia. Salir de la estación y ver esas calles tan bonitas, tan llanas (Madrid está lleno de cuestas) y tan despejadas (sumado a que tengo entendido que los alquileres son mucho más baratos) me hizo desear muy fuerte vivir en otro lugar. Pasear por Madrid, en cambio, no hacía otra cosa que recordarme por qué no me gusta esta ciudad y por qué no le pude coger cariño en los seis años que llevaba viviendo allí: la sinfonía de olores a basura y mierda, la sequedad del aire, el calor insoportable en verano (agravado por el asfalto y el cemento), las interminables cuestas que me dejan sin aire y con el corazón hecho polvo, la basura del suelo, los conductores que te gritan si vas en bici, las putas motos, las terrazas... Pasear por twitter es un poco parecido, porque es imposible huir de noticias que tengan que ver con alguna gilipollez que hayan dicho/hecho Ayuso o Almeida, recordatorios constantes de que la ciudad no está hecha para mí sino para les turistas y la clase alta, quienes pueden permitirse vivir en barrios más bonitos, más limpios y con más zonas verdes. Para mí Madrid está tan estancado en la ranciedad, en el neoliberalismo y la derecha como el agua podrida que se acumulaba en los alcorques de los árboles de mi barrio. Está tan

estancado como lo estaba yo, que desde hacía meses me sentía en un limbo, un estado de stand-by en el que no salía de casa y no hacía nada que me hiciera sentir que estaba aprovechando mi vida. Ni siquiera tenía muches amigues para pasar el rato o dinero para poder permitirme cosas que me pudieran entretener y animar. Este último verano lo pasé mayormente durmiendo en mi habitación y mirando con la mirada perdida la pantalla del ordenador o de la Nintendo Switch. Cambiar de aires para mí era un imperativo: necesitaba salir de ese lugar y sentir que podía resetear mi vida, ponerme las pilas y volver a sentirme bien.

Tener un cambio de ciclo así en el horizonte es un poco peliagudo, porque no paraba de mirar al futuro, hacia el momento en el que ya estuviera viviendo aquí, como si eso fuera a resolver de golpe y porrazo todos



mis problemas, sin intentar resolverlos en el aquí y el ahora. Realmente me sentía como si de pronto todos los planetas se hubieran alineado perfectamente (sin ser yo astrólogo ni nada lol) para poder empezar de nuevo y dejar atrás todo lo malo. Pero me daba miedo la idea de romantizar demasiado la idea de Barcelona: al fin y al cabo no había motivos para pensar que no iba a acabar igual (o peor) que en Madrid. Aun así, en su día hice una lista de los motivos por los que vivir en Barcelona me ilusionaba mucho más que vivir en Madrid, y paso a compartirla:

- Es una ciudad más pequeña. Madrid es tan grande que me abruma. Ir a cualquier sitio siempre es bastante inconveniente porque está todo lejos. Por ejemplo, para ir a la zona donde imprimía los fanzines tenía que comerme media hora de metro o tres cuartos de hora en bici.

- Es una ciudad mucho más llana. El problema de Madrid no es solo que sea tan grande sino que, además, para ir a cualquier sitio hay que subir varias cuestas, lo que alarga las distancias un montón. Por ejemplo, ir en bici o caminando a la zona de Lavapiés/La Latina, que en realidad estaba bastante cerca de mi casa, me dejaba exhausto y sin aliento.

- Tiene costa. Vivir en una ciudad sin costa, en el centro de la península, me hacía sentir atrapado. A mí, que he nacido y crecido en una ciudad costera, siempre me ha parecido un poco claustrofóbica la idea de vivir en una ciudad sin mar.

- Está mucho más adaptada a la movilidad en bici. Esta es una gran ventaja para mí. Poder moverme en bici por mi propia ciudad sin sentir que esté siendo castigado por ello o que me estoy jugando la vida cada segundo es un gran plus.

- Por lo que tengo visto es una ciudad mucho más de izquierdas, incluso la alcaldesa es Ada Colau. Esto puede



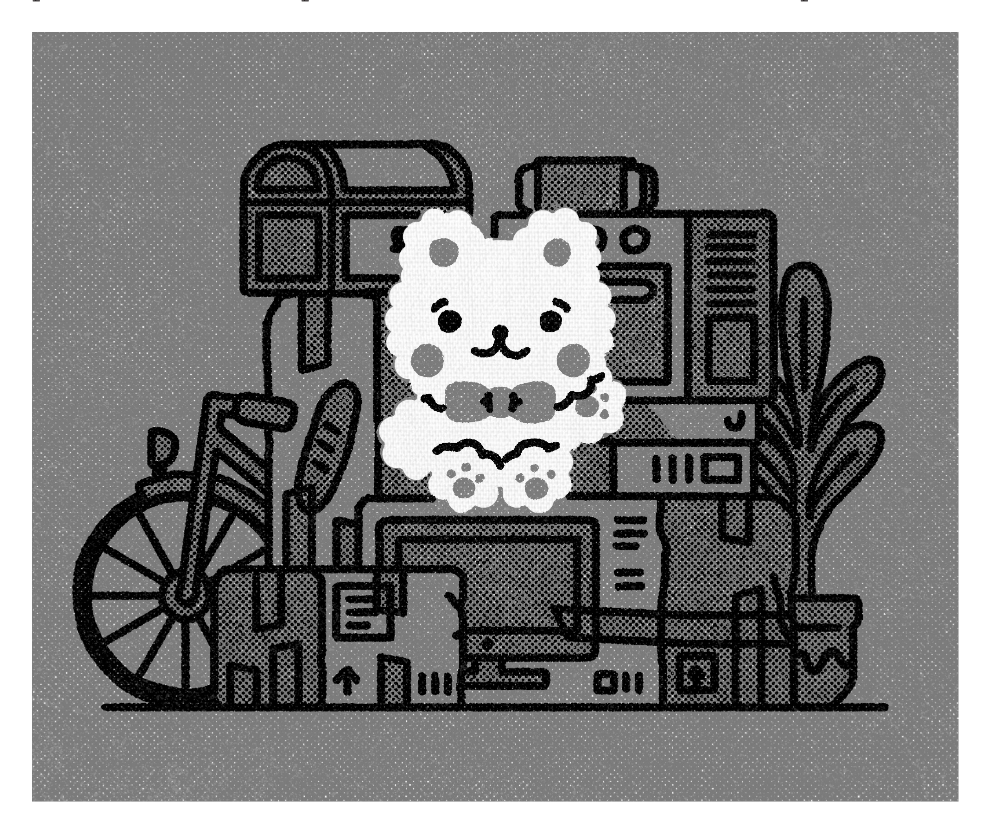
que no dure mucho y que nos pase como en Madrid (cuando llegamos estaba Ahora Madrid que, sin ser perfecto, fue un oasis en medio de un desierto facha que nos engañó y nos hizo creer que esta ciudad molaba) pero confío en que Barcelona es en general más de izquierdas que Madrid (ya lo sé, tengo el listón muy bajo).

- Ya teníamos amigues aquí, y eses amigues también conocen a gente que potencialmente pueden ser nuevas amistades.

Por otro lado, tuvimos la suerte de que en la casa de nuestro buen amigo Víctor se quedaron no una sino dos habitaciones libres (¡¡los planetas!!), que ahora han pasado a ser una para Zazi y otra para mí. Me gusta mucho la idea de tener un espacio propio pero seguir viviendo (y durmiendo) con Zazi: ya estaba sintiendo desde hace tiempo la necesidad de tener mi propio cuarto con mis mangas, mis fanzines, mis videojuegos, un escritorio para trabajar... y poder tenerlo más o menos pulcro y ordenado. También me apetecía volver a tener compañeres de piso: paso mucho tiempo en casa y agradezco tener más compañía, además del tema de poder repartir entre varias personas las tareas de la casa. Lo único malo de la casa es que está en un barrio con mucha cuesta así que lo de que voy a poder ir en bici a todas partes la mar de cómodo se cancela bastante. Aun así, creo que el resto de ventajas pesan más que este inconveniente. Por lo menos es un bajo y no un quinto sin ascensor.

La mudanza fue bien, aunque muy estresante. Pasamos varias semanas empaquetando todas nuestras cosas, viviendo entre cajas y adecentando un poco la casa para que estuviera presentable. Para llevarlo todo hasta allí contratamos a un transportista, porque alquilar una furgoneta era muy caro y mucho más lío. Teníamos miedo de que no le cupiera todo en la furgoneta pero al final afortunadamente no fue así y todo salió bien. El principal problema surgió al estar ya en Barcelona.

Lo cuento resumiendo un poco: nuestra casera siempre había sido una señora muy agradable, nunca tuvimos ningún problema con ella. Nos había dicho que teníamos que dejar la casa limpia antes de irnos así que, como comenté antes, a eso nos dedicamos durante los días y semanas anteriores a la mudanza. Según nuestro criterio la dejamos bastante limpia, pero por desgracia ella no lo vio así. En los dos días posteriores a que dejáramos el piso nos llegaron varios mensajes de la casera diciéndonos que cómo era posible que viviéramos entre tanta mierda, adjuntando fotos del polvo de detrás de la nevera y de una chica de la limpieza que había contratado. Al parecer la mujer estaba super cabreada, incluso nos acusaba de haberle tomado el pelo todo este tiempo y haber metido animales no humanos en casa sin su permiso (cosa que es mentira). Lo que pasó fue una especie de malentendido: ella pretendía



que pusieramos toda la casa patas arriba para dejarlo todo como si fuera nuevo (dice que es nuestra obligación como inquilines) pero claro, eso a nosotres ni se nos pasó por la cabeza porque honestamente no creemos que sea nuestra obligación, diga lo que diga la ley de arrendamiento. Yo no creo que tenga que responsabilizarme de que un piso en el que he vivido durante cuatro años esté presentable para alquilar, no me parece razonable. Eso le dije por teléfono, siendo totalmente franco, mientras ella no paraba de gritarme y decirme que no nos iba a devolver la fianza (y como no tenemos ganas de discutir ni de entrar en rollos legales, probablemente acabará siendo así). Yo creo que todo esto es un paripé, que lo que está haciendo es fingir indignación para que nos asustemos y no tener que devolvernos toda la fianza (lo gracioso es que el día que nos fuimos nos dijo que nos la iba a dar íntegra). Lo que esto nos ha terminado de confirmar es que todes les caseres son iguales y que no hay que fiarse de ningune, aunque parezca una persona super maja y agradable. Todes, sin excepción, son chupasangres que viven del dinero de les demás sin mover un dedo, y encima a la que pueden te estafan para sacarte más dinero todavía.

En fin, que desde septiembre de 2021 vivimos en Barcelona. Empieza una nueva etapa llena de posibilidades en la que espero ser capaz de tomar el control de mi vida, salir de mi zona de confort cuando sea necesario, valorar más a las personas que me rodean y no dejarme llevar por la apatía o la negatividad. También espero poder encontrar un trabajo pronto que me permita estar más estable. Los primeros días están siendo un poco estresantes (seguimos viviendo entre cajas y caos) pero poco a poco se va encauzando la cosa.

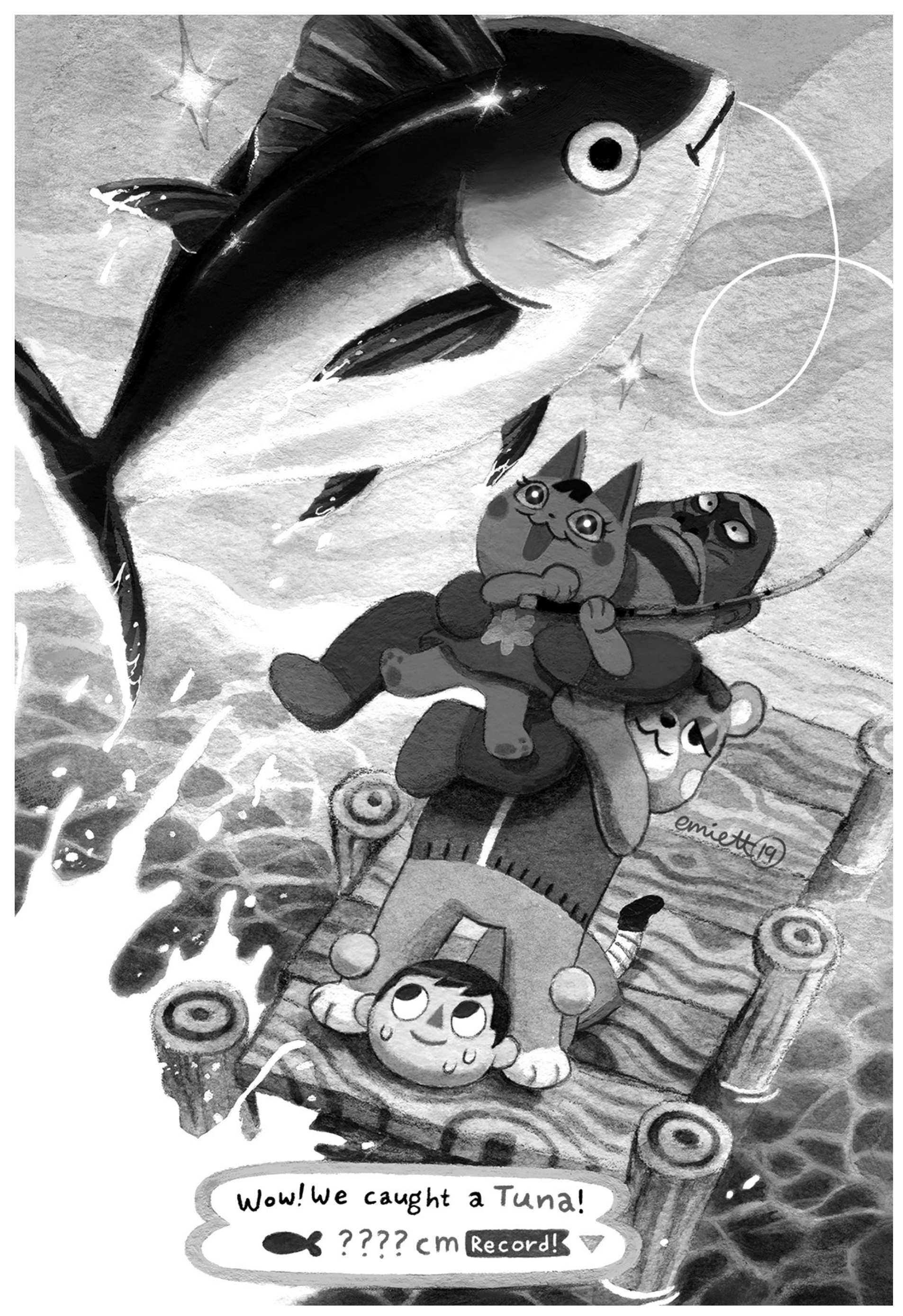
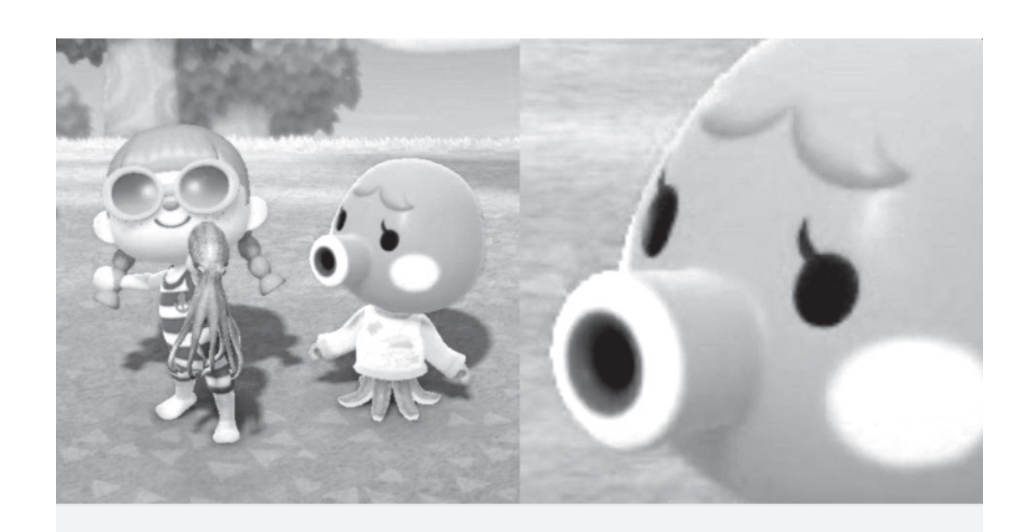


Ilustración: Emiett para el fanzine Share the Warmth

Los farm/life sims y la violencia hacia animales no humanos

Cuando juego o veo vídeos del Animal Crossing o cualquiera de los "simuladores de vida" (life sims) o de granja (farm sims) que hay en el mercado no puedo evitar pensar en cómo se normaliza la violencia hacia los demás animales en este tipo de juegos a priori tan agradables, bonitos y pacíficos. En los Wholesome Direct (un evento online que recopila trailers de videojuegos indies monos y agradables) siempre cae uno, dos o tres simuladores de granja, lo cual siempre me lleva a reflexionar sobre estas cosas: se supone que los videojuegos categorizados como "wholesome" tienen que exhudar positividad, hacernos sentir bien y no ser violentos y, sin embargo, yo percibo una violencia que parece que les demás no. Para quien no lo sepa, los simuladores de granja son juegos en los que el objetivo es, como su propio nombre indica, construir y gestionar una granja. Este tipo de videojuegos se basan en una especie de escapismo virtual: la idea es imaginar que vives en un entorno idílico y utópico lejos de la urbe en el que no tienes que soportar que te exploten en el trabajo o preocuparte de la contaminación, en el que no trabajas para une jefe sino para ti o para tu comunidad, y en el que vives en armonía con la naturaleza y con quienes la habitan. Otros aspectos por los que son populares son lo relajantes que resultan, lo divertido de personalizar tu casa o tu pueblo, las relaciones que puedes establecer con tus vecines o lo satisfactorio de ver cómo aumenta tu nivel de producción a medida que optimizas tu granja. Algunos ejemplos de este género son Harvest Moon, Stardew Valley, Story of Seasons o Spiritfarer. He jugado a muy pocos porque no me apetece jugar a juegos en los que la mecánica principal sea explotar la fuerza de trabajo de animales no humanos, pero sí que probé un Story of Seasons de la 3DS (que me pareció un poco aburrido) y jugué unas cuantas horas a Littlewood, un indie bastante majo y barato de Nintendo Switch y PC.



BROTHER?!?!?!?

Los simuladores de vida suelen ser videojuegos con un gameplay relajado y mecánicas de gestión de recursos, exploración, relaciones sociales y personalización. En casi todos se incluye la pesca con más o menos protagonismo. Este es el caso del Animal Crossing: New Horizons, al que llevo jugando desde que salió en marzo de 2020 sin participar en la pesca ni en la caza de insectos (afortunadamente son mayormente opcionales, con la excepción de algunos eventos concretos como el día del pavo, más conocido como Acción de Gracias). Sé que lo que pasa en el juego no es real y que si pescara no estaría dañando a ningún animal, pero cuando un videojuego me pide que rolee y que me imagine que vivo en esa realidad, las consecuencias morales de mis actos son algo que tengo muy en cuenta. Me explico: si estoy jugando al Super Mario Maker 2, un juego que no es de rol ni de simulación sino de puras plataformas, no me importa pisotear tortugas porque soy consciente de que lo que estoy viendo simplemente es un conglomerado de sprites y mecánicas. En cambio, en el Animal Crossing pasa lo contrario: la gracia del juego es fingir que realmente soy la persona que estoy viendo en la pantalla, que vivo en esa casa tan bonita,

que mis vecines virtuales son mis amigues de verdad y que los peces y los insectos que veo dado vueltas por el entorno simplemente están viviendo sus vidas y no quieren sentir dolor o miedo. Por eso no pesco, ni cazo bichos, ni realizo ninguna otra actividad dañina o malvada como maltratar a mis vecines para que se vayan de la isla (a les que no estéis muy metides en el Animal Crossing esto último os sonará bizarro, pero mucha gente lo hace o lo hacía).

Poco después de que saliera el Animal Crossing: New Horizons, PETA, vuestra organización vegana favorita, publicó una pequeña guía para jugar al juego de forma vegana. La guía incluía no pescar, no cazar insectos, no coger conchas de la playa, no utilizar ropa de piel (aunque, según lo que tengo visto, hay muy pocas prendas de tejido animal en el juego, casi todo es polipiel y pelo falso), etcétera. También montaron una manifestación in-game en la puerta del museo (donde se exhiben los animales que capturas) para exigir a Sócrates (el dueño del museo) que libere a los animales allí encerrados. A mí nada de esto me parece disparatado, aunque al parecer a mucha gente sí: el artículo levantó cierta polémica y muchas personas se quejaron de que PETA se atreviera a decirles cómo tienen que jugar. Realmente no creo que estos artículos y acciones estén pensados para ser tomados en serio, pienso que su estrategia es aprovechar las modas del momento para levantar polémica y meter ruido, para bien o para mal. Lo que me llama más la atención de todo esto es lo ridículo que le parece a mucha gente jugar al Animal Crossing sin pescar o sin cazar bichos. Todo el mundo dice lo mismo: que no son animales reales, que Sócrates los trata muy bien… pero yo lo único que veo son animales secuestrados a la fuerza mediante métodos dolorosos para posteriormente ser vendidos u obligados a vivir encerrados en una jaula o un tanque poco más grande que su cuerpo. Y repito, ya sé que nada de esto es real, pero os recuerdo que esto es un simulador de vida, la gracia es creértelo.

En su artículo "Hero of Time, Vegan of Hyrule", Noah Poole narra y reflexiona sobre su experiencia jugando de forma vegana a The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Nos cuenta cómo obtenía todos los ingredientes para sus recetas recolectando plantas silvestres, cómo evitaba hacer daño a cualquier animal (así como comérselo o utilizarlo como ingrediente) e incluso cómo no tomaba pociones por si contenían insectos. También existen varias publicaciones en foros de personas que describen sus experiencias jugando de forma vegana a Stardew Valley (sin pescar, sin montar en caballos, sin participar en la ganadería...) e incluso mods que modifican el juego para hacerlo más animal friendly. Al igual que mi forma de jugar al Animal Crossing, a mucha gente estas formas de jugar a Breath of the Wild o a Stardew Valley les pueden parecer disparatadas y absurdas. Como ya habréis captado, yo no lo veo así. Tanto Stardew Valley como Breath of the Wild (sin ser un life sim) nos invitan, según mi punto de vista, a ponernos en la piel de los personajes e identificarnos con ellos, y cada jugadore es responsable de decidir hasta dónde quiere llevar su roleo, así como cada desarrolladore y publisher es responsable de ser conscientes de qué ideas está normalizando o transmitiendo a través de sus juegos.

Animal Crossing es un juego muy bonito y agradable pero contribuye a normalizar actos especistas que no deberían normalizarse (más de lo que ya están, ya me entendéis). No es nada raro encontrar islas con zonas de pesca o granjas apícolas construidas por jugadores que no se han parado a pensar dos veces en lo que están representando, y creo que esto es una consecuencia directa de las ideas que transmiten las mecánicas del juego o los objetos que se pueden comprar en él. Si una de las mecánicas principales es pescar, es normal que les usuaries construyan lonjas, y si uno de los objetos que puedes adquirir en la tienda es una colmena artificial, es normal que les usuaries construyan granjas apícolas. Por si fuera poco, tanto





Animal Crossing como los demás simuladores de vida/granja no solo normalizan actividades especistas como la pesca, la hípica, la ganadería, la apicultura o la caza sino que, además, perpetúan la idea (ficticia) de que es posible realizarlas con amor, compasión y cuidado. En la vida real, cualquiera que quiera justificar dichas actividades lo primero que te va a decir es que elle cuida muy bien de los animales,







que éstos no sufren y que, al contrario, disfrutan de ser tratados de esa forma. Para una muestra, solo hay que ver los anuncios de "leche de bienestar animal" de Pascual o los huevos de "gallinas felices" del Mercadona. No es ninguna casualidad que ninguno de estos juegos representen el momento de la matanza, algo inequívocamente violento y desagradable que explotaría la burbuja de esa ganadería pacífica e idí-





lica que pretenden representar tanto los simuladores de granja como las empresas ganaderas. El creador de Stardew Valley (que al parecer es vegetariano) es perfectamente consciente de que representar lo que sucede en los mataderos iría en contra de las ideas, sensaciones y estados de ánimo que pretende transmitir a través del juego: por ejemplo, en versiones previas a su publicación oficial sí que existía una

mecánica de sacrificio, pero fue descartada por no encajar con "la naturaleza pacífica del juego". Me parece bien que les jugadores acepten sin rechistar esta representación idílica en sus propias partidas y que se imaginen que Sócrates trata genial a los animales del museo o que las gallinas nos agradecen sus cuidados proporcionándonos huevos, pero estas ideas no se quedan en la ficción sino que influyen en la forma en la que percibimos estas actividades en la vida real y refuerzan mitos que las blanquean y normalizan. En mi opinión, no somos lo suficientemente conscientes como sociedad de los horrores que suponen la ganadería, la apicultura o la pesca como para poder desconectar la realidad de la ficción y darnos cuenta de que dichas actividades no son tan idílicas como las pintan. Es decir, es muy posible, según mi punto de vista, que les jugadores de simuladores de granja extrapolen estas representaciones a la vida real y acaben creyendo (consciente o inconscientemente) que así es como funciona la ganadería real.

Según mi punto de vista, sería muy fácil resolver todos los problemas de los que estoy hablando. Eliminar las mecánicas especistas de los simuladores de granja resultaría mucho más sencillo de lo que puede parecer a priori, ya que la gestión de huertas ya está presente en todos (no sé si habrá alguna excepción) los juegos de este género, así que, para compensar la ausencia de la ganadería, se podrían expandir mucho más las posibilidades de la agricultura, por ejemplo añadiendo más tipos de cultivos o más formas de procesar los alimentos. Veo un poco más difícil sustituir la pesca. A mí no me importaría eliminarla por completo, pero es algo con tanto protagonismo que entendería a quien quisiera encontrar una alternativa. Atente al siguiente párrafo para una idea interesante en este sentido. Respecto al Animal Crossing, hace tiempo que fantaseo con que la red de cazar insectos fuera sustituida por una cámara para poder fotografíarlos y exponer las fotos en el museo. Incluso podrían foto-

grafiarse aves, dada la popularidad de la ornitología. También me gusta la idea que plantea JelloApocalypse en su vídeo "Let's make an Animal Crossing Game!", consistente en añadir un jardín botánico al museo en el que podamos exhibir todas las flores y plantas que vayamos consiguiendo. Sería estupendo y no entiendo por qué no existe esto ya.

Quizá os estéis preguntando si existe algún juego de este estilo que más o menos cumpla mis expectativas y exigencias, y la respuesta es sí. En su artículo "Ooblets Revolutionizes the Farm Life Sim by Rejecting the Casual Violence of Its Predecessors", Mark Delaney habla sobre las formas en las que el videojuego indie Ooblets desafía las convenciones de los simuladores de granja/vida y elimina cualquier mecánica que consista en hacer daño a animales. Ooblets es un farm sim indie en el que los animales (en este caso ooblets, las criaturas con las que interactúas en el juego) son considerados amigos, no propiedades. Los combates (al estilo Pokémon) en realidad son batallas de baile (parece ser que a les ooblets les encanta bailar), ya que según la opinión de su desarrolladora principal, Rebecca Cordingley, las batallas de Pokémon recuerdan demasiado a las peleas de perros de la vida real, cosa con la que yo estoy de acuerdo (de hecho la idea de Pokémon surgió inspirada por la costumbre de les niñes japoneses de cazar escarabajos para obligarlos a pelearse entre ellos). Tampoco hay ningún alimento/ingrediente de origen animal. Respecto a la pesca, en este caso es reemplazada con lo que llaman "sea-dangling", con la que no capturas animales sino objetos inmateriales como tablas de madera, fertilizante, etc. Es una idea un poco extraña (usar cebo para pescar basura no tiene mucho sentido) pero casa con el sentido del humor del juego. No diría que Ooblets es un juego antiespecista ni nada parecido (hay tareas que requieren explotar la fuerza de trabajo de los ooblets) pero la verdad es que agradezco que exista y no está mal como un primer intento.

En definitiva, la violencia invisible o invisibilizada de la mayoría de videojuegos de simulación de vida/granja normaliza esta violencia en la vida real. Además, va en detrimento de muchas de las ideas y las sensaciones que la mayoría de estos juegos pretenden transmitir (respeto, humildad, paz, positividad, libertad, armonía...). Eliminar esta violencia y hacer que los simuladores de vida/granja fueran más respetuosos con los demás animales sería mucho más fácil de lo que se podría suponer: es tan sencillo como observar y aprender de los referentes que ya tenemos, como los mods y las partidas veganas de Animal Crossing o Stardew Valley y juegos indies como Ooblets.



Ilustración: Allissa Chan para la OST de Ooblets



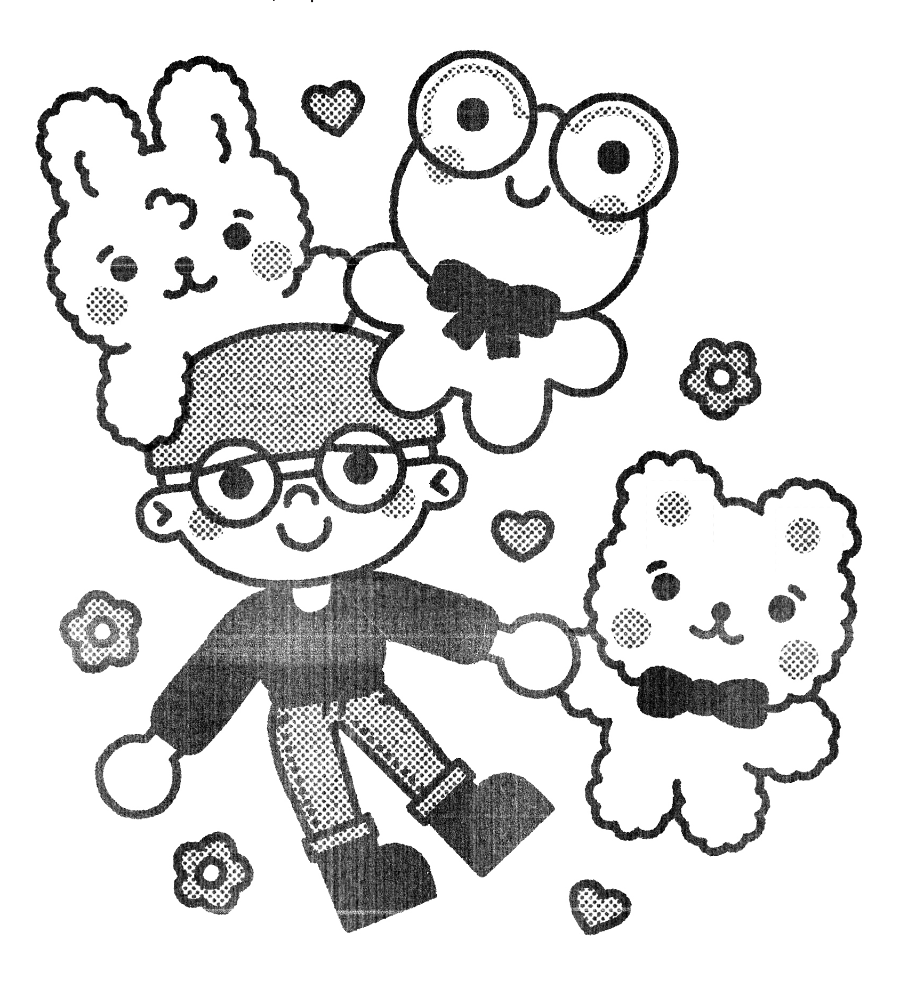
Infravalorarse, síndrome del impostor

El otro día charlando con Vio surgió hablar de una cosa que es totalmente cierta: que muchas veces nos montamos películas sobre nosotres mismes y algo que pensamos que es una característica super definitoria de nuestra personalidad en realidad no lo es tanto. Por ejemplo, a veces pensamos que somos vagues cuando realmente no lo somos, simplemente porque tendemos a infravalorarnos por lo que sea (falta de autoestima, traumas, etc.). Esto me hizo pensar en que yo llevo convencido desde hace nosecuantísimo de que no sé dibujar, aunque a veces haga cosas que considero que son bonitas, me haya dedicado gran parte de mi vida profesional a hacer ilustraciones, y que en mi curículum ponga literalmente "ilustrador". Una cosa que me lleva pasando constantemente desde hace años es que cada vez que alguien ve un dibujo mío que está más o menos bien yo le digo "bueno no sé dibujar" y elle se queda en plan "¿?¿? ¿y esto qué es?". Siempre me justifico ante mí mismo y ante les demás diciendo cosas como "bueno, en realidad junto formas geométricas, no es dibujar en sí" o "en realidad para dibujar personas uso un esqueleto hecho con cuadrados en illustrator". En general minusvaloro lo que hago porque como no dibujo muy bien a mano alzada, me valgo de otros métodos como el diseño vectorial. Ahora lo que hago mucho es dibujar en illustrator para luego repasarlo con photoshop y darle el toque final, y me vergüenza que la gente vea el proceso porque es "calcar" (aunque esté calcando de una cosa que he hecho yo). Es un poco ridículo si me paro a pensarlo, la verdad.

Esto que estoy escribiendo no significa que ahora me haya dado cuenta de que dibujo estupendamente. Sigo pensando que dibujo mal a mano alzada, que no tengo mucha imaginación y que me falta mucho por aprender. Simplemente estoy diciendo que (1) el método o la técnica no son tan importantes como que el resultado te guste a ti y a les demás; (2) creo que parte de la culpa de

mis defectos la tiene el pensar constantemente que los tengo, si no me diera por vencido tan rápido creo que lo podría hacer mejor; (3) creo que a lo largo de todos los años que llevo dibujando he mejorado bastante, ya que hasta para organizar cuadrados en illustrator de una forma agradable hace falta práctica y talento.

Si quieres ver parte del trabajo que estoy haciendo ahora mismo, sigue la cuenta de instagram "@algodoncito.cute". No me gusta instagram pero me he dado cuenta de que necesito una salida creativa y esta forma es tan buena como cualquier otra. Además, si puedo sacar algo de dinero de esto, ¡bienvenido sea! lol



Ssoyoung es un saco de mierda que tortura animales no humanos impunemente

AC: Tortura y sadismo muy heavy

Ssoyoung es una youtuber/mukbanger surcoreana con, en el momento de escribir esto, 5.600.000 suscriptores. Para les afortunades que no sepan lo que son los mukbangs, básicamente son vídeos o streamings en los que una persona simplemente come frente a una cámara, normalmente en grandes cantidades. Es un fenómeno que surgió en Corea y, aunque inicialmente era una forma de aliviar el problema de soledad que sufre muchísima gente en dicho país (a la gente le gustaba poder comer en compañía, aunque sea virtualmente), hoy en día la cosa ha descarrilado un poco y les mukbangers cada vez se ven más obligades a recurrir al espectáculo y el shock para poder competir y obtener el mayor número de visualizaciones posible. Lo particular de Ssoyoung es que en la mayoría de sus vídeos el menú son animales acuáticos vivos, y el espectáculo consiste en mostrar las reacciones tanto de estos animales (que patalean, intentan escapar, la atacan...) como de ella (que pone caras raras y voces tontas, gime y hace el idiota mientras los somete a toda clase de torturas y los intenta mantener bajo control, muchas veces sin éxito). El tono de los vídeos es extremadamente confuso y disonante, ya que por un lado vemos claramente cómo esta persona está torturando sádicamente a seres sintientes que están sufriendo visiblemente, mientras que por otro lado todo esto se nos quiere presentar de una forma cómica, casi inocente, como si fuera una película slapstick realmente macabra y cruel. Si tenéis un mínimo de sensibilidad y empatía, os aconsejo que no veáis ninguno de sus videos y que leáis este artículo con precaución (tranquis, no voy a poner imágenes). Yo personalmente soy incapaz de verlos más allá de algún vistazo rápido porque literalmente me dan ganas de llorar y de vomitar. Ni siquiera soy capaz de escuchar los sonidos, y eso que se supone que el canal se define como ASMR.

Por lo que he visto, el típico vídeo de Ssoyoung suele tener esta estructura: al principio aparece con un tanque o cubo de agua con animales dentro. Estos animales pueden ser pulpos, calamares, anguilas, gambas, langostas, cangrejos, tiburones triquiáridos, etc., y el tamaño de los tanques suele ser el justo para que quepan sus cuerpos o, si los animales son pequeños, suelen estar varios hacinados en el mismo tanque. A continuación hace el tonto un rato con ellos (los saca de los tanques, intenta cogerlos, hace el idiota...) para más tarde pasar a torturas más intensas como cortar sus cuerpos, echarles sal por encima (lo cual es muy doloroso para ellos, como si a ti o a mí nos restregaran sal por el ojo) o morderlos, todo esto mientras están vivos y conscientes. Por ejemplo, en su vídeo más visto corta a unos calamares vivos por la mitad en una tabla de cortar para despúes verter salsa de soja en la herida, y en su segundo vídeo más visto se come a un pulpo vivo tras mangonearlo, hacer el tonto con él y cubrirlo de sal. En todos estos vídeos los animales se retuercen de dolor, la atacan y luchan desesperadamente por huir.

Afortundamente, no es muy común ver a gente justificar los actos de Ssoyoung, pero sí que hay excepciones. Uno de los argumentos más habituales que he visto es la idea de que consumir animales vivos forma parte de la cultura coreana. No solamente por parte de randoms en internet, de hecho: así es como sus representantes oficiales han justificado sus actos en respuesta a la polémica levantada. En el artículo *A YouTuber with over 3 million followers responded to backlash after eating live squids and octopuses on her channel, which critics call 'cruel'* de Insider podemos leer lo siguiente:

«"El objetivo e intención principales del canal de Ssoyoung es presentar varios tipos de alimentación y brindar placer a nuestres querides espectadores de todo el mundo. Ya que Ssoyoung es una youtuber corea-

na, nuestra base es la gastronomía coreana", declaró a Insider une representante del canal. "con esa base, a veces presentamos platos que les espectadores no coreanes pueden encontrar exóticos, con la esperanza de brindarles una nueva experiencia".

Le representante añadió que, mientras que Ssoyoung reconoce que, aunque sus esfuerzos de presentar delicadezas que incluyan animales marinos vivos puedan "causar que algunes espectadores se sientan incómodes", ella "nunca tuvo ni tendrá [la intención] de abusar o torturar animales vivos a propósito bajo ninguna circunstancia"».

En mi opinión, este argumento es totalmente absurdo. Lo que hace Ssouyung no tiene nada que ver con lo que sucede en Corea. Allí, lo normal (por lo que he investigado) es asesinar al animal antes de echarlo a la olla o hacerle cualquier otra cosa que pueda ser dolorosa, para evitar que sufra, y hasta donde yo sé es raro que lleguen vivos al plato. Por ejemplo, para preparar el san-nakji, un plato típico que consiste en un pequeño pulpo cortado en trocitos, el animal es asesinado justo antes de ser troceado y emplatado en el momento. En el plato, sus extremidades siguen moviéndose, lo que provoca está ilusión de que realmente esté vivo. No quiero decir que eso sea justificable (ya sabéis que estoy totalmente en contra de asesinar a seres sintientes, y a saber el sufrimiento por el que pasan estos animales antes de ser asesinados de una forma tan "compasiva"), simplemente lo menciono porque lo que hace Ssoyoung no se puede justificar o explicar por la cultura en la que ha crecido. De hecho, que haya tantas personas dispuestas a justificar sus actos de esta manera puede ser indicativo de cómo a veces el *wokeness* y el antirracismo performativos distorsionan nuestro sentido de la moral y nos llevan a justificar acciones que claramente están mal porque nos imaginamos, por ejemplo, que forman parte de una cultura marginalizada, sin ni siquiera pararnos

a comprobar si realmente esos actos forman parte de su cultura o no, o sin tomarnos un momento para escuchar realmente a las personas que forman parte de esa cultura. Un ejemplo de esto es cómo, por ejemplo, la izquierda anti vegana de tumblr cree fervientemente que el veganismo es necesariamente capacitista, clasista o racista sin haber escuchado la opinión de las personas discapacitadas, de clase baja y racializadas veganas. Esto a veces es ofensivo porque conlleva la presuposición de que las personas que forman parte de estas categorías marginalizadas no son capaces de sentir empatía o tener un sentido de la moral. He visto a muchas personas coreanas expresando que consideran insultante que la gente eurodescendiente crea que todes les coreanes acostumbran a torturar animales por diversión, lo cual dice mucho sobre los estereotipos negativos que las personas occidentales tenemos interiorizados sobre las esteasiáticas. Como digo, las acciones de Ssoyoung van mucho más allá de las prácticas típicas de Corea: ella les inflige dolor innecesariamente, juega con ellos, se ríe... en general hace un espectáculo sádico y perturbado de la tortura que no tiene nada que ver con ninguna práctica gastronómica tradicional (hasta donde yo sé) de ningún país. Aun así, aunque sus actos sí que formaran parte de su cultura, no creo que estuvieran justificados moralmente, del mismo modo que la tauromaquia sigue siendo cruel y despreciable aunque forme parte de la cultura española. Y ya sé que es arriesgado y peliagudo juzgar, desde mi posición blanca y europea, los actos de una persona surcoreana, pero en este caso no creo que sea un asunto con ningún tipo de matiz, está muy claro, lo mires por donde lo mires, que lo que hace esta señora es horrible.

El segundo argumento más común que he visto es que los animales no sufren. En esto no me voy a entretener porque está más que demostrado que sí que son capaces de sentir dolor y miedo. Os recomiendo que os leáis los apartados "pescado y marisco" y "pesca

deportiva” de la web www.acabemosconelespecismo.com, en los que se trata el tema de la capacidad de sufrir de los animales acuáticos (con fuentes fiables).

Cuanto más lo pienso, más alucinante me parece estar viviendo en una sociedad que valora tan poco la vida, la libertad y el bienestar de los animales marinos que una youtuber puede dedicar casi todo su contenido a literalmente torturarlos hasta la muerte sin que tenga más repercusión que una petición de change.org y una



cierta controversia. Os recuerdo que tiene 5,6 millones de suscriptores. Si los animales de los que abusara fueran gates o perres, sus vídeos no durarían subidos ni una hora, su canal no existiría e incluso es posible que tuviera repercusiones penales. Esto lo digo sin intención de minusvalorar el sufrimiento al que sometemos a muches gates y perres (cría selectiva, abandonos, carreras de galgos, peleas clandestinas, experimentación...), pero es un hecho que el estándar de lo que se considera "abuso" o "maltrato" es muy diferente en gates o perres que en peces, cefalópodos y otros animales marinos (o acuáticos en general). A pesar de que los actos de Ssoyoung son inequívocamente y objetivamente crueles e inmorales, su canal a día de hoy sigue activo y sus vídeos siguen online (eso sí, con una restricción de edad: la tortura es aceptable siempre y cuando solo la vean mayores de 18 años). Estamos hablando de una plataforma que demonetiza o elimina vídeos (e incluso se carga canales enteros) por hablar de trabajo sexual, por hacer reivindicaciones de justicia social o simplemente por decir palabrotas. Es ridículo, sobre todo teniendo en cuenta que las representaciones de abuso y maltrato hacia animales no humanos están prohibidas en la plataforma. Al parecer YouTube ha declarado que no consideran que el contenido de Ssoyoung sea abuso o maltrato, y a mí esto me parece una luz de gas de libro (junto con las declaraciones de les representantes de Ssoyoung), como si nos estuviéramos imaginando todo o haciendo una montaña de un grano de arena. He visto a algunas personas decir que probablemente la reticencia de YouTube a eliminar su canal se deba a que a la plataforma no le interesa hacerlo porque perdería mucho dinero, y la verdad es que es una teoría muy razonable (o por lo menos soy incapaz de imaginarme otro motivo que no sea monetario). El sistema en el que vivimos tristemente es así, por dinero todo vale mientras puedas salirte con la tuya sin consecuencias. Ni los cuerpos, ni la vida, ni la libertad valen una mierda.

Descubriéndonos despiertos. Crecimos con trastornos del desarrollo

Hace poco me compré de forma impulsiva un manga al que ya le tenía echado un ojo de antes, titulado "Descubriéndonos despiertos. Crecimos con trastornos del desarrollo" y editado en el Estado español por Odaiba Ediciones (una editorial que me cae un poco regular porque editaron un manga que tiene pinta de ser super gordófobo, pero bueno). Se trata de una recopilación de una serie de historias biográficas sobre cómo fue crecer con algún tipo de trastorno de desarrollo (TEA, DEA, ADHD, asperger... además de, en algunos casos, otras movidas como depresión o esquizofrenia) para varias personas y sus familias. La propia autora, Monzusu, está diagnosticada con ADHD y su hijo se encuentra en la zona gris (no me preguntéis lo que es porque en el manga no lo explican y en internet no encuentro nada). Algunas historias son bastante duras pero afortunadamente suelen acabar bien. Si hay algo que yo he sacado en claro de este manga y que me gustaría que les demás también entendieran es que el problema no está en la gente que tiene estos trastornos sino en la sociedad, que ha establecido unas pautas de lo que significa ser "normal" y que clasifica todo lo que se sale de ahí como desviaciones que no merece la pena tener en cuenta. La mayoría (si no todas) de las personas que aparecen en este manga se habrían ahorrado muchísimo sufrimiento si todes les educadores estuvieran bien informades sobre trastornos del desarrollo, si su entorno hubiera sido más comprensivo, y si la sociedad en general estuviera más orientada a acomodar a todo el mundo, sin importar sus necesidades y capacidades. Esto también se aplica, por supuesto, a las personas con dificultades para ver, oir, caminar... el tema de la discapacidad abarca muchísimo y no estamos teniendo ni de lejos las suficientes conversaciones sobre por qué construir nuestra sociedad excluyendo a todas estas personas es una mierda y sobre cómo solucionarlo. En fin, mientras tanto, os recomiendo a todes que leais este manga.


Fanzine Kos 10
Septiembre 2021

